LIBRO MAGICO DI

BUSTELLI

Il celebre illusionista italiano svela al pubblico i trucchi dei GIUOCHI DI PRESTIGIO

•

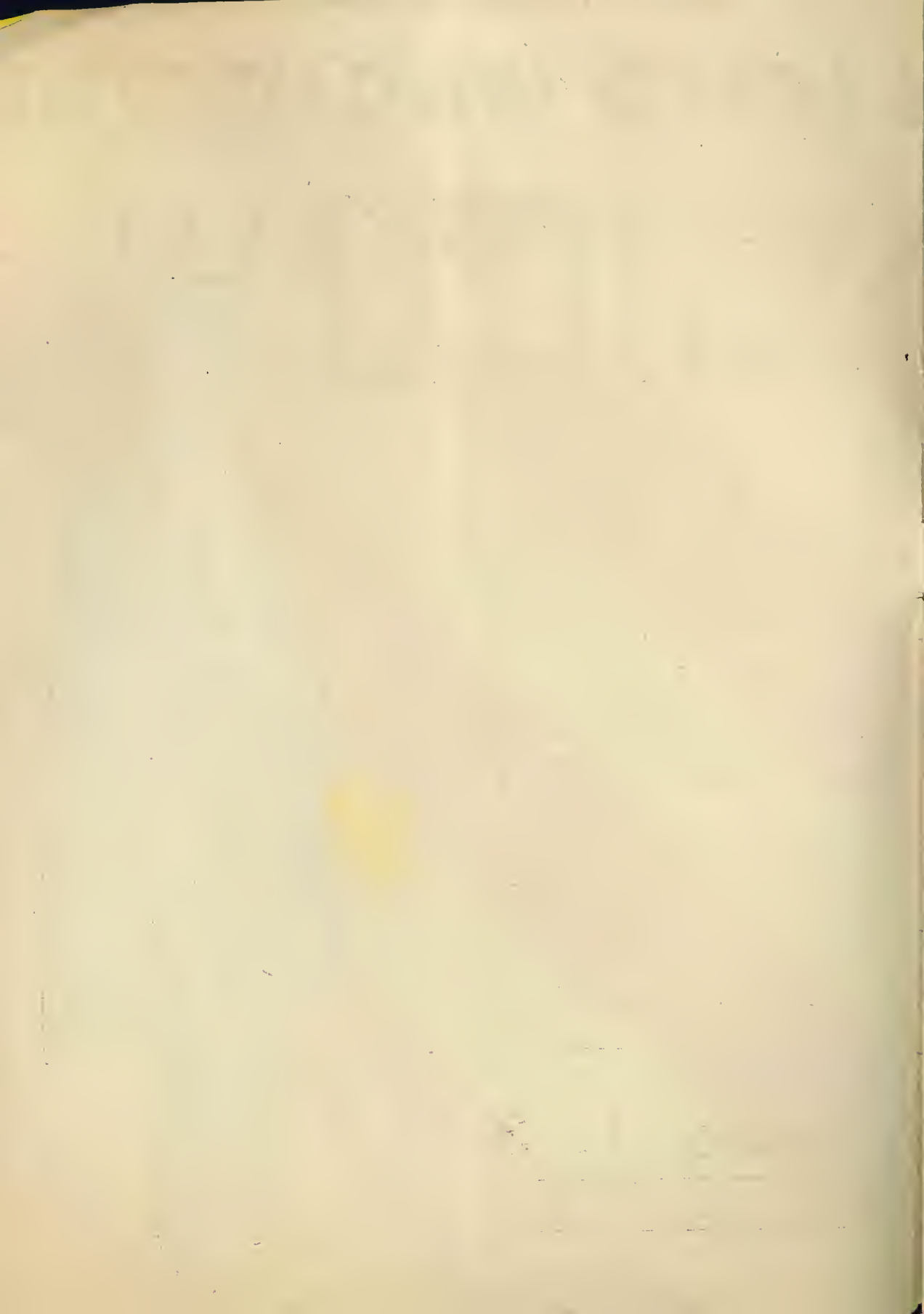
50 ESPERIMENTI 50
36 ILLUSTRAZIONI 36

Magìa, combinazione, calcolo, illusionismo, fisica, ottica, scherzi, scommesse, turlupinature, passatempi

L'allegria fa buon sangue
e dà salute

•

Prezzo L. 3

EDIZIONE ITALIANA

LIBRO MAGICO

DI BUSTELLI

CON 36 ILLUSTRAZIONI

Visto per la diffusione in tutta Italia dalla R. Questura di Firenze in data 20-7-1936 *XIV*

LEGGERE

CON MOLTA ATTENZIONE

E' NECESSARIO

UNICO mio scopo, compilando questo libretto è di insegnare e porre alla portata di tutti, non un repertorio da palcoscenico o creare degli artisti, ma dei giuochi, direi anzi quasi meglio degli scherzi per poter passare in famiglia od in una riunione qualsiasi qualche minuto di buon umore.

Ciò che ora insegnerò saranno dei giuochi basati non sopra un'eccessiva abilità, ma bensì su delle combinazioni o disposizioni meccaniche e perciò alla portata di tutti.

Acciocchè il novello prestigiatore possa con un po' di buona volontà, ben riuscire nell'esecuzione e diventare il mago della serata, è necessario che accompagni ogni giuoco, non con ciarlatanismo, bensì con un parlare sobrio ed elastico a seconda dei casi e basato su frasi spiritose nel contempo che eseguirà una mossa che dovrà occultare, sviando in tal modo l'attenzione dei presenti.

Perciò attenzione, auguri ed... occhi aperti... perchè più guarderete e meno vedrete.

BUSTELLI
il mago moderno

Illudere e illudersi quanta parte è della nostra vita? Difficile è la risposta, ma essa contiene in ogni modo quell' incessante desiderio di ignoto, di impossibile, di nulla che appunto, perchè tale sconcerta ed eccita ad un tempo le aspirazioni del nostro animo, i nostri sogni, le fantasie che, in ogni età e in ogni stagione ci nutrono come una seconda vita.

E cosa dire allora quando in mezzo a questo complicato mondo delle nostre illusioni, vi si può discendere e sostare senza rischi e senza pena, in perfetta giocondità, in serena spensieratezza?

Un godimento dello spirito e del sangue: l'ora felice e rara del riposo che ricrea e che diverte: questa è infatti l' impressione che il magico illusionista Bustelli sa dare ai pubblici che affollano i teatri ove egli si produce...

BUSTELLI
dell'Accademia della Magìa di Berlino

QUANDO CI SI METTE BUSTELLI ANCHE UN ILLUSIONE DIVENTA REALTÀ... FA NASCERE ZAMPILLI D'ACQUA SULLA PUNTA DELLE DITA.

DOMANDANO

Cosa è l' Accademia della Magìa di Berlino?

L'Accademia della Magìa di Berlino è un'associazione alla quale appartengono gli illusionisti più quotati del mondo.

In questa Accademia sono indetti annualmente dei concorsi per nuovi giuochi ed in detti concorsi i prestigiatori gareggiano nel presentare le novità di loro creazione e fabbricazione. I giuochi ritenuti migliori, sia per l' originalità e sia per l'effetto, da un'apposita commissione vengono premiati con premi messi in palio, sia dall'Accademia stessa, sia dalle Case fabbricanti come la Tayer Magic di New York, la Camages di Londra, la Casa Magica di Milano, la Horster di Parigi, la Zauver Kling di Berlino, ecc. — Le ultime creazioni di Bustelli sono «La liquoreria originale», «La bolla di sapone volante», «Caffè espresso». — Questo ultimo brevettato in tutto il mondo.

ILLUSIONI OTTICHE

fig. 4

fig. 5

Volete vedere entrate l'uccellino in gabbia oppure finire nella bocca del serpente?

Ponete un biglietto da visita in senso verticale sulla linea A-B della figura 4 oppure 5.

Mettete la punta del naso e la fronte sul lato opposto a quello poggiato sulla carta, fissate attentamente lo sguardo per qualche secondo e vedrete l'uccellino muoversi in avanti e piano piano entrare in gabbia oppure nella bocca del serpente.

ILLUSIONE AUTOMOBILISTICA

fig. 6

Volete vedere girare le ruote di questa automobile?

Girate velocemente in circolo questa carta e la macchina filerà a.... 120 all'ora.

VISIONE DI BUSTELLI

Guardate intensamente la sagoma di Bustelli ed in particolare fissate il piccolo segno nero disegnato nel centro della figura.

Quando i vostri occhi saranno un po' stanchi, dirigete lo sguardo nello spazio bianco (fig. 8) al lato dell'incisione e, sempre fissando, vi vedrete comparire in nero la bianca figura della sagoma.

fig. 7

fig. 8

LA DANZATRICE ORIENTALE

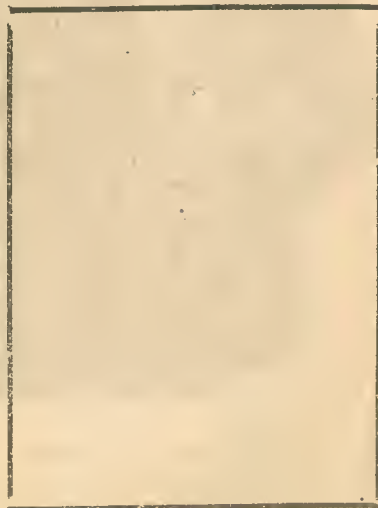



fig. 9

Ricalcate sopra della carta pesante la fig. 9 e ritagliate.

Dietro un foglio di carta bianco incollate i punti A-B avvicinandoli in modo che la figura formi un'arco nel centro.

Passate ora un cerino acceso dietro il foglio di carta in senso rotatorio; verrà in tal modo proiettata sulla carta l' ombra della danzatrice che, muovendosi, danzerà l'orientale danza del ventre.

QUAL' DEI DUE E' PIU' GRANDE?

fig. 10

Ricalcate sopra un cartoncino, ritagliate, mettete i due pezzi come nella figura stessa il destro sembrerà più grande.

Posponete, vedrete sempre il destro sembrare più grande. Sovrapponete uno all'altro e vedrete che sono perfettamente eguali.

fig. 11

Quanti sono i dadi?

6 o 7?

fig. 12

Volete vedere apparire una moneta?

Girate velocemente in circolo questa carta e la moneta vi apparirà!...

GLI EQUILIBRI MIRACOLOSI

fig. 13 - 14 - 15

Primo equilibrio. — Volete far stare un bicchiere in equilibrio sopra una carta da giuoco e che a sua volta starà dritta, verticalmente, ed in equilibrio sopra di un tavolo?

Quest'equilibrio che ha del miracoloso ed acquisterà maggiore importanza se la presentazione verrà corredata da quattro chiacchiere d'occasione, è dei più semplici. Basterà guardare la figura n. 13 per capire subito il trucco.

Incollate per metà una carta piegata dietro quella che sarà visibile; l'altra metà non incollata, chiudendosi, formerà una carta unica con la visibile e che messa sopra un mazzo di carte le darà l'impressione di essere una carta normale. Presentato il bicchiere, fate vedere di prendere una carta qualsiasi; a Voi il rimanente.

Secondo equilibrio. — Volete far stare una carta in equilibrio sul dorso delle dita?

Con del filo d'acciaio sottilissimo (molto adatto quello per corde di mandolino) formate un'anellino con una punta lunga circa 4 centimetri, infilate l'anellino nel medio in modo che la punta che rimarrà verticalmente sopra le dita formerà un punto d'appoggio per la carta che parrà stare in equilibrio. fig. 15.

Terzo equilibrio. — Un fiammifero rimarrà in equilibrio sopra qualsiasi punto di un tavolo, sedia, ed eventualmente anche sopra di un dito.

Una puntina dello stesso filo come sopra, infilata a forzare sotto l'estremità del fiammifero, fà sì che il fiammifero stesso rimanga dritto poggiandolo sopra il tavolo od altro, premendolo leggermente in modo che la puntina che avrete avuto cura rimanesse per circa un millimetro fuori, possa entrare nel legno.

Per farlo rimanere sopra un dito e naturalmente senza bucarlo, basterà poggiare la puntina su di una piega della pelle. fig. 14.

LA SCATOLA UBBIDIENTE

fig. 16

Ponete una scatola di fiammiferi svedesi sulla palma della mano aperta. Ad un vostro comando la scatoletta si alzerà e rimarrà dritta.

Spiegazione: Ad un filo nero sottilissimo, di seta, meglio ancora un lungo capello nero, fermate un piccolo bottone ad un'estremità, mentre l'altra estremità la fermerete al vostro panciotto.

Tutto ora è pronto. Presentate la scatoletta che aprirete per far vedere che è vuota e che farete visitare, nel richiuderla mettetevi dentro il bottone che avrete tenuto nascosto tra le dita. Ponete la scatoletta sopra la mano avendo cura di passare il filo o capello tra il dito medio ed anulare.

Ora al vostro comando non farete altro che scostare leggermente la mano dalla vostra persona in modo che il filo trovandosi in tiro farà raddrizzare la scatola. Vedi figura 16.

NODI CAPRICCIOSI

Con un pezzo di spago grosso annodate un anello seguendo la legatura come da disegno. Tirando poi le due estremità l'anello rimarrà libero. fig. 17.

UN NODO CHE NON ESISTE

Sempre con un pezzo di spago grosso legate un anello come nella fig. 18 (a).

Tenendo le estremità dello spago strette nella mano fate liberare l'anello da un amico. Se a lui non riuscisse, a Voi certamente riuscirà seguendo la liberazione come nella stessa figura (b, c, d).

fig. 17 - 18

LE BUSTINE MIRACOLOSE

Presentate due bustine da biglietto da visita le quali avranno sul dorso incollati due dischi di carta colorata, uno rosso ed uno verde.

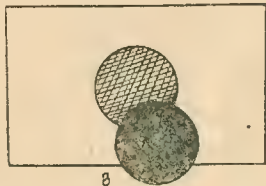



fig. 19

Presentate due cartoncini, uno rosso ed uno verde, metteteli rispettivamente nelle bustine: Il rosso nella bustina con il disco rosso ed il verde nella bustina con il disco verde. Al vostro comando i cartoncini cambieranno di posto e si troverà il cartoncino rosso nella bustina con il disco verde ed il cartoncino verde nella bustina con il disco rosso.

Dovrete avere altri due dischi, verde e rosso, che con un poco di cera farete stare aderenti sopra le bustine coprendo i dischi già incollati.

Quando avrete già messo i cartoncini dentro le bustine, parlando e gesticolando, farete saltare via i due sovrapposti dischi che nasconderete tra le mani e dei quali vi libererete alla prima occasione. Naturalmente il passaggio ora è bello e fatto. Per la buona riuscita del giuoco, abbiate cura di tenere voltate le bustine ed eventualmente mescolarle tra loro per non dare sospetti.

SPARIZIONE DI UNA MONETA IN UN BICCHIERE D'ACQUA

Domandate in prestito una moneta da cent. 10, mettetela sotto ad un fazzoletto e datela ad una persona pregandola di tenerla sopra di un bicchiere pieno di acqua. Al vostro comando la lascerà cadere, togliete allora il fazzoletto e la moneta sarà sparita.

Per eseguire questo giuoco, dovrete avere un disco di vetro della medesima grandezza della moneta e che scambierete con la stessa al momento che la metterete sotto il fazzoletto. Il disco di vetro che cadrà nel fondo del bicchiere pieno di acqua rimarrà completamente invisibile.

SCRITTURA SPIRITICA

Prendete una penna nuova e con del succo di limone scrivete sul dorso della vostra mano una frase, indi fate ben asciugare.

Da un compare fate scrivere su di un foglio di carta una frase che sarà

a stessa che voi avrete già segnata sulla mano. Bruciate la carta e con la sua cenere stropicciate sul dorso della mano preparata. La scrittura subito vi apparirà.

LA CARAFFA LUMINOSA

Preparate una soluzione con g. 10 di alcool e g. 1 di fosforo tagliato a piccoli pezzi. In una caraffa piena per metà di acqua, versate due goccie di detta soluzione. Mettete la caraffa in una camera chiusa al buio.

Chi entrerà nella stanza vedrà una luce brillante serpeggiare sulla superficie del liquido.

I FIAMMIFERI INTROVABILI

Deponete sul tavolo tre scatole di fiammiferi di sicurezza facendo notare che una è vuota e due sono piene. Aprite la prima per farla vedere realmente vuota, mentre dimostrerete che le altre sono piene, dal rumore che faranno i fiammiferi nell' interno, scuotendole.

Dopo aver eseguito qualche spostamento rapido, domandate chi sarà capace di ritrovare una delle due scatole piene.

Siccome tutti avranno seguito con l' occhio quella vuota, quando con certezza crederanno d' indicare quella piena effettivamente indicheranno sempre quella vuota. E per quante volte ripeterete questo giuoco non riusciranno mai ad indovinare.

fig. 20

Tutte e tre le scatole sono vuote. Dovrete però avere ancora un'altra scatoletta piena per metà di fiammiferi e che avrete precedentemente fissato per mezzo di un elastico al polso della mano destra in modo da essere coperta dalla manica della giacca.

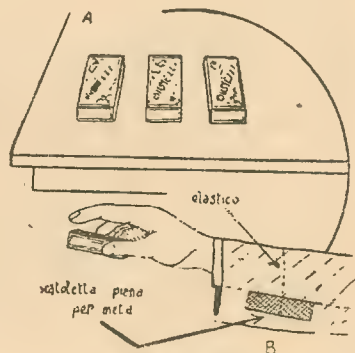
Ora quando agiterete quelle che debbono figurare piene, scuoterete ben bene il braccio acciocchè il rumore di quella nascosta dia l'impressione che siano piene, mentre non l'agiterete quando aprirete quella vuota e che eventualmente potrete anche aprire con la mano sinistra.

LA MANO MAGNETICA

fig. 21

Vantate ora le vostre proprietà magnetiche e fachiristiche

Tiratevi su ambedue le maniche lungo le braccia, prendete un bastoncino con la mano destra che al polso verrà stretto con la mano sinistra per far si che la quantità di fluido da trasmettere al bastoncino sia maggiore.

Aprite pian piano le dita della mano destra, il bastoncino però cadrà; non vi è abbastanza quantità di fluido: fate maggiori sforzi, ripetete l' operazione e questa volta il bastoncino rimarrà aderente alla vostra palma della mano aperta.

Fate vedere che sulla mano non avete nessun preparato e ripetete. Tutto il vostro potere soprannaturale sta nell'indice della mano sinistra che rapidamente passa a mantenere il bastoncino premendolo verso la palma come nella fig. 21 mentre le dita della mano destra lentamente si aprono.

UNO STUZZICADENTI INFRANGIILE

fig. 22

Mostrate dalle due parti un tovagliolo facendo vedere che non vi è alcun preparato. Stendetelo sopra un tavolo e nel centro ponetevi uno stuzzicadenti. Sovrapponetegli gli angoli, fig. 22 (A) c chiudetelo come in (B). Fate spezzare in più parti lo stuzzicadenti (B), riaprite il tovagliolo e miracolo dei miracoli, lo stuzzicadenti è ritornato sano.

Il trucco è che nell'orlo del tovagliolo, avrete precedentemente infilato uno stuzzicadente che poi sarà quello che verrà realmente spezzato, perchè sovrapponendo gli angoli del tovagliolo farete si che il primo stuzzicadenti rimanga un poco fuori centro sul tovagliolo mentre quello nascosto piegando l'angolo, andrà a finire proprio nel centro e sarà perciò quello che verrà spezzato.

Riaprendo ora il tovagliolo sarà soltanto visibile quello sano deposto da principio e che per maggior convincimento avrete fatto contrassegnare prima di deporlo nel mezzo del tovagliolo (C).

LE ONDE SONORE

fig. 23

Ora, dirrete, Vi dimostro come le onde Herziane che emanano da un corpo metallico percorso, possano moltiplicarsi e rendersi sonore, trasportandole sopra un corpo concavo nel quale si ripercuotono.

Prendete una forchetta, pizzicate le punte con le unghie facendole vibrare. Portate, aprendole, le dita sopra un bicchiere. e sentirete che questo corpo concavo emanerà un suono lungo, meraviglioso e misteriosamente armonico che diminuirà di tono allontanando pian piano la mano. Per variare, ripetendo l'esperimento, potrete portare le dita sopra una bottiglia o avanti la vostra bocca aperta.

La verità è questa che appena pizzicate le punte, mentre tutti guarderanno la mano destra che trasporta le.... onde, con la sinistra appoggerete verticalmente sul legno della tavola la forchetta che darà quel suono basso musicale.

GIUOCO DI CARTE

Prendete un mazzo di carte, fatene due mucchietti. Pregate uno dei presenti di voler prendere, senza essere da Voi visto, una carta da un mazzetto e portarla nell'altro. Voi indovinerete se la carta è nel mazzetto di detra od in quello di sinistra, non solo, ma sarete in grado anche di indovinare la carta che e stata messa nel mazzetto.

Per questo giuoco è necessario che prepariate il mazzo di carte in modo che di sopra vi siano tutte le carte pari e di sotto tutte le carte dispari: ora

quando dividerete il mazzo in due avrete tutte le carte pari da una parte e tutte le carte dispari dall' altra.

Dopo che la carta sarà stata mossa, Voi dirrete di vedere cosa vi diranno le carte e comineiate a sfogliarle, ma in verità è per vedere se tra le carte dispari ve n'è una pari o viecversa; quella sarà la carta scelta.

SPARIZIONE DI UNA MONETA

Prendete una moneta tenendola tra il pollice e l' indiee ; dieendo uno due e tre la farete sparire.

Ogni volta che dirrete uno due e tre farete l'atto di lanciare la moneta alzando il braccio al disopra della testa ed abbassandolo fino alla pancia; la terza volta che alzerete il braccio lascerete la moneta poggiata sulla vostra testa mentre si avrà l'impressione che l'abbiate sempre in mano. Dopo aver riabbassato il braccio aprirete le dita e farete osservare che la moneta è scomparsa.

DADI MAGICI

fig. 24

Presentate due dadi. Teneteli stretti fra il pollice e l'indice della mano destra. fig. 24.

Mostrate i punti prima sopra e poi sotto. Facendovi soffiare i punti cambieranno di sotto mentre di sopra rimarranno sempre gli stessi.

Spiegazione: Mostrate i punti dei dadi prima sopra poi sotto, ma mentre girate la mano per far vedere i punti sotto, imprimete un semigiro ai dadi stessi in modo ehe i punti coperti dal dito indice vengano a trovarsi di sotto.

Per ottenere il cambiamento dei punti eseguite il semigiro in senso inverso in modo che i dadi tornino nella posizione primitiva.

Tutto questo sembrerà difficile, ma eseguendo le mosse suddette una per una e rileggendo attentamente quanto sopra, il giuoco vi riuscirà oltremodo facile. Esercitatevi e ripetete il movimento delle dita varie volte prima di eseguire il giuoco. Il sorprendente effetto che ne ricaverete farà rimanere sorpresi i vostri amici che non riusciranno a capire come avvenga il cambiamento.

Si può variare all'infinito mescolando ogni volta i dadi e presentando sempre nuovi punti.

LA FORCHETTA CHE PIANGE

Una tavola apparecchiata è sempre indice di buona allegria epperciò i discorsi mesti non si meritano con essa.

Epperò una volta tanto fatevi dare il permesso di raccontare una commovente storia di una forchetta che riesce ad intenerire fino alle lacrime tutte le sorelle forchette.

Cosi parlando infatti avete preso una forchetta dalle cui punte usciranno delle grosse lacrime. E più commovente sarà la storia e più lacrime grosse usciranno.

Dovete avere una piccola spugna, o pezzo di ovatta o stoppa, imbevuto di acqua, che terrete nascosta, stando seduti, sulle gambe. Raccontando la storiella, nascostamente impadronitevi della spugnetta che dovrete poi

fig. 25

tenere tra la mano e la forchetta. Premendo le dite sulla forchetta che a sua volta premerà sulla spugnetta, da questa uscirà l'acqua che scorrendo lungo la forchetta cadrà a goccie dando l' impressione di grosse lacrime.

IL BASTONE MAGNETIZZATO

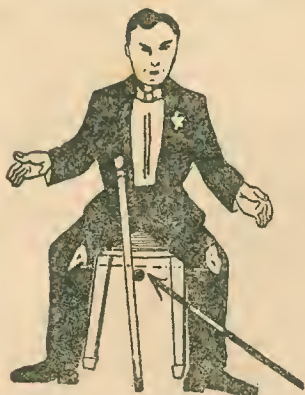



fig. 26

Fatevi prestare un bastone, mettetevi a sedere. Tra le vostre gambe leggermente divaricate ponete il bastone dritto sul pavimento con la punta a terra. Cominciate a guardare fisso il pomo del bastone e facendo dei gesti fingete di magnetizzarlo. Poi lentamente allontanaté le mani da esso che rimarrà dritto in piedi anche quando l' avrete lasciato. Dirrete ora che naturalmente il bastone è educato e gentile come il suo proprietario, ed infatti comincia a salutare ed a fare inchini con i quali potrà rispondere anche alle vostre domande.

Avrete avuto cura precedentemente di cucirvi un finissimo filo di seta nero all'altezza del ginocchio nelle parti laterali interne dei vostri pantaloni. Essendo il filo un po' lungo vi permetterà di camminare liberamente, e nessuno così si accorgerà del piccolo imbroglio.

Quando sarete a sedere con le gambe discostate tra di loro, il filo si troverà teso e servirà di appoggio al bastone che naturalmente s' inchinerà quando Voi allenterete un poco il filo avvicinando leggermente le ginocchia una all'altra.

Se riuscirete poi, facendo i gesti per magnetizzare, a passare destramente il filo a guisa di anello intorno al bastone, possibilmente anche per due volte, potrete allora farlo anche leggermente ondulare a seconda del vostro comando da sinistra a destra o davanti o dietro tenendo ed allentando impercettibilmente il filo teso fra le gambe. Le mani avendole completamente libere potrete farle girare anche per far vedere che non vi sono fili, e che il bastone è veramente magnetizzato.

Abbiate cura di porvi in un angolo piuttosto in penombra.

SPETTACOLO BUSTELLI

L' INDOVINO

V' insegno un giuco tranquillo, che non affatica e che ha la proprietà di potersi eseguire anche in due sole persone.

Fate chiudere da una persona, nelle due mani, il numero di fagioli ch'Ella crede, purchè dispari in una e pari nell'altra e di indovinare poi se ha riposto in numero dispari nella mano destra o nella sinistra.

Per indovinare, basta che vi ricordiate questo piccolo segreto: fate moltiplicare per 2 il numero dei fagioli contenuti nella mano destra; per 3, il numero di quelli contenuti nella sinistra. Indi fare addizionare questi due numeri, e dite alla persona che vi indichi il risultato della somma. Se questo numero è pari, direte che il numero dispari di fagiuoli si trova nella mano destra; e se è dispari direte che si trova nella mano sinistra. Non sbagliete mai, provate.

MAZZO DI CARTE MERAVIGLIOSO

fig. 28

Si fa scegliere e si fa rimettere nel mazzo dandolo poi a mescolare. Con la massima facilità, coprendolo con un fazzoletto, si estrae e si presenta la carta scelta.

Per eseguire questo giuoco è necessario che le carte siano truccate in questo modo: siano tagliate leggermente a forma di cassa da morto, in modo che estratta la carta scelta si fa rimettere nel mazzo dopo averlo girato, andando di conseguenza la parte larga della carta fra la parte stretta del mazzo e sporgendo in tal modo lateralmente un poco in fuori, ed al tatto, dopo averlo coperto con un fazzoletto, è logico che si possa estrarre con la massima facilità.

Questo mezzo serve per molti altri giuochi avendo la facoltà di poter ritrovare qualsiasi carta scelta.

GIUOCO DEL 6 E DEL

Si presenta un 6 o un 7 di bastoni e di spade e si spiega a ventaglio il mazzo di carte. — Si mettono poi le carte presentate nel mezzo del mazzo in due parti differenti scelte a caso e si chiude ettendolo sopra un tavolo senza poi più toccarlo.

Dopo aver pronunciate alcune parole cabalistiche per dare importanza all'esperimento, si troveranno passate le carte dal mezzo, tutte e due sotto al mazzo, facendo poi vedere che non ve ne sono altre eguali nell' interno.

Sotto al mazzo vi sono già due carte: un 7 di spade ed un 6 di bastoni, mentre quelle che si presentano sono al contrario, ossia un 7 di bastoni e 6 di spade.

Data la sveltezza con cui si presenta il giuoco, non ci si accorge della metamorfosi di esse, destando in tal modo grande meraviglia fra gli astanti.

FACCIA DI SCHELETRO

Per far diventare tutte le persone, chiuse in una sala con la faccia di scheletro.

Ciò si ottiene prendendo un po' di stoppa imbevuto di spirito con un po' di sale ammoniaco sopra e dandogli fuoco in un piatto in una sala al buio.

In tal modo si vedranno tutte le faccie degli astanti schelctrite.

SISTEMA PER INDOVINARE QUANTI DENARI HA IN TASCA UNA PERSONA

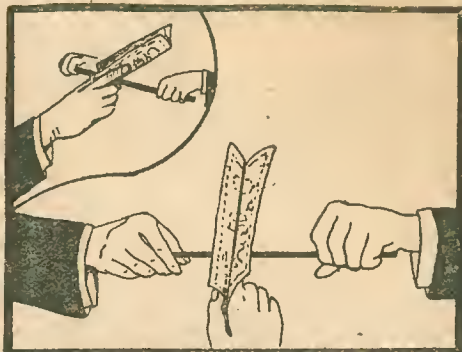
Fate prima contare quanti denari ha una persona, fategli aggiungere uno fategli triplicare il totale, fategli aggiungere ancora uno e domandate quanto fa tutto. Da questo numero, togliere quattro ed il rimanente dividetelo per tre. Il numero che risulterà sara la quantità dei denari che una persona ha in tasca.

UN BIGLIETTO DI BANCA MIRACOLOSO

fig. 29

Fate tenere un bastoncino come nella fig. 29.

Prendete un biglietto di banca da 50 lire e dopo ripetuti colpi con esso sul bastoncino, questo si spezzerà. Ciò parrà inverosimile, ma pure vi riuscirà con facilità se durante uno dei colpi allungherete il dito indice come nella figura e con il quale romperete il bastoncino picchiando con forza.

Nessuno si accorgerà dell'artifizio data la velocita con la quale imprimerete il colpo. È necessario che il bastoncino venga tenuto con forza. Al posto di esso potrete far tenere anche un lapis.

PREDIZIONE MAGICA

Ponete sulla tavola due mazzetti di carte: uno formato dai quattro 7 e l'altro di sette carte. Scrivete su di un foglietto di carta « avete scelto il pacchetto di sette » e piegate.

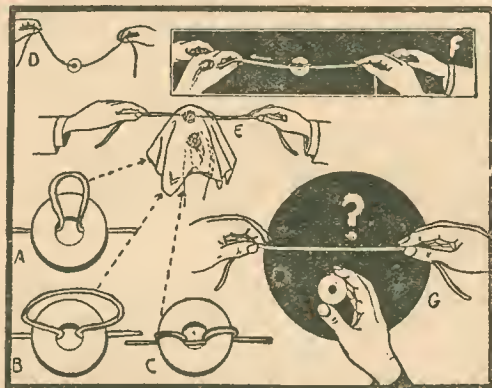
Fate scegliere uno dei due pacchetti dicendo che voi avete già scritto quale dei due verrà scelto, ed infatti avrete sempre ragione perchè se verrà scelto quello dei quattro 7, aprirete il foglietto facendo leggere il contenuto e facendo vedere i quattro 7. Se invece verrà scelto l'altro, farete leggere e farete verificare che questo pacchetto è composto di sette carte mentre l'altro è di sole quattro. In questo caso contando il pacchetto di quattro carte non dovrete voltarle per non far vedere che esso è composto di quattro 7. È prudente, poi, mescolare subito il tutto con il rimanente del mazzo di carte.

L'EVASIONE DI UNA MONETA CINESE

fig. 30

Dovrete avere una moneta cinese od in mancanza un anello di ferro. Infilate un pezzo di spago in essa dando a tenere le due estremità a due spettatori. Coprite la moneta, che sarà rimasta nel mezzo dello spago, con un fazzoletto, mettete sotto la vostra mano per un attimo e fate togliere il fazzoletto.

La moneta sarà ora legata con un nodo speciale.

Ancora un piccolo prodigio, un leggero strappo allo spago e la moneta cadrà libera, in terra.

Dovrete avere una seconda moneta nascosta nella mano destra. Appena metterete la mano sotto al fazzoletto, dovrete annodare detta moneta seguendo l' indicazione come da fig. 30 (a. b. c.) e poi farete scorrere l' altra, lungo lo spago, coperta dalla vostra mano.

Quando verrà tolto il fazzoletto, tutti crederanno che sia sempre la moneta messa per prima e che grazie alla vostra abilità di provetto prestigiatore avete potuto legare in tal guisa. Allora prendete i due capi dello spago per far vedere anche agli altri in che modo complicato avete legato la moneta, ma in realtà è per far si che possiate impadronirvi completamente della moneta sfilata. Restituite le due estremità dello spago ai due spettatori e fate tirare. Libererete in tal modo la moneta che se stentasse a cadere, farete subito decidere per mezzo di un colpetto con un dito.

Mettetevi tranquillamente la moneta in tasca e se insistessero per farvi ripetere il giuoco, cambiate discorso e fate finta di non capire.

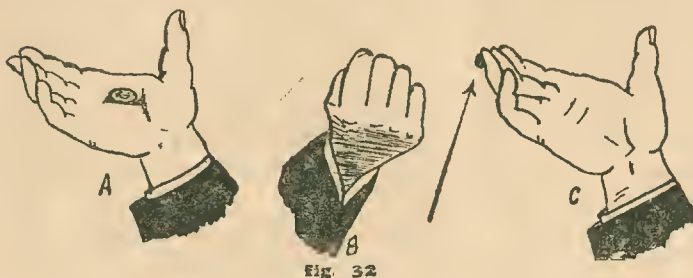
IL CAFFE' DEL DIAVOLO

Immaginate il viso di un vostro amico che invitato a prendere un caffè, al momento di mettere lo zucchero nella tazza, vedrà da essa sprigionarsi una tale fiammata da fargli cadere di mano la tazza e farlo scappare gridando al diavolo.

Però può essere che il viso sconvolto lo facciate più voi che lui se vi avrà rotto la tazza.

Il mago BUSTELLI

Ungete il fondo di una tazza con acido solforico. In una zuccheriera preparate una soluzione composta di due parti di clorato di potassa ed una parte di zucchero raffinato. Offrite all'amico di mettere lo zucchero nella tazza prima del caffè perchè possa meglio regolarsi per la dolcificazione. Al momento che detto zucchero così preparato toccherà l'acido solforico, istantaneamente prenderà fuoco sviluppando una grande fiammata. Otterrete un effetto sensazionale

Fig. 32

LA MONETA VIAGGIANTE

Tra i giuochi di prestigio, varie volte, quelli di maggior preparazione e di maggior abilità sono di minore effetto di quelli semplici.

Questo che insegno è un giuoco elementare, di poca abilità ma in compenso di grande effetto.

Quando in mezzo ad un cerchio di persone riuscite a far sparire una moneta nella mano chiusa a pugno e con le maniche della giacca rimboccate, vi decreteranno senz'altro il titolo di mago.

Prendete una moneta, piccola, ponetela nella palma della mano ben aperta fig. 32 (A). Chiudete la mano (B), riapritela subito, la moneta è sparita.

Potrete farla riapparire nella tasca di uno dei vostri ammiratori, oppure, frugandolo nelle maniche e scuotendole in modo che la moneta scomparsa sembri cadergli dalle maniche.

Con una sostanza appiccicaticcia (sapone o cera) farete una pallottolina che metterete sull'unghia del dito anulare (C). Quando chiuderete la mano, piegate più che vi sarà possibile le dita. La moneta si attaccherà alla pallottolina che seguirà l'unghia quando riaprirete la mano e la sparizione è compiuta.

IL FUMATORE MODERNO

Presentate due pipe ordinarie di terra, perfettamente vuote, poi dite: Signori, vogliamo scommettere che il fumo della vostra sigaretta penetrerà entro le mie pipe, e permetterà di fumare a distanza anche a me? Qualcuno accetterà la scommessa ed allora lo manderete a fumare in un angolo della sala.

Poco dopo infatti, con stupore di tutti le pipe cominceranno a riempirsi di vapori intensi e biancastri simili al fumo di una sigaretta, così potrete fumare e guadagnare la scommessa.

La spiegazione è questa: le pipe debbono essere prima umettate internamente l'una con ammoniaca, l'altra con acido cloridrico, messe le pipe a contatto, l'evaporazione di queste due sostanze fa avvenire un cambiamento degli elementi cioè si formerà una sostanza simile al fumo di una sigaretta chiamato cloridrato di ammonio.

Scherzi - Turlupinature - Passatempi

SCOMMESSA DEL GIORNALE

Nella vostra comitiva, presentate un giornale e proponete di far stare due persone sopra di esso in modo che l'una non possa toccare l'altra.

In tutte le maniere tutti vi si proveranno ma nessuno vi riuscirà.

Allora collocate il giornale nel passaggio di una stanza e fatevi mettere sopra due persone dopo aver chiusa la porta di passaggio in maniera che il giornale passi sotto la porta. In tal modo l'uno non potrà toccare l'altro, perchè saranno divisi dalla porta chiusa.

SCOMMESSA DEI CAPPELLI

Prendete tre cappelli e metteteli sopra tre sedie distanti l'una dall'altra.

Prendete ancora tre ciliege. Scommettete che dopo averle mangiate Voi le farete ritrovare sotto uno dei tre cappelli che vi verrà scelto. Ed infatti vincerete, perchè ricorrerete ad un'astuzia e cioè prenderete il cappello scelto e ve lo metterete in testa ed è chiaro che essendo le tre ciliege nel vostro stomaco si troveranno logicamente sotto il cappello con il quale vi sarete coperto.

SCOMMESSA DELLA MONETA

Prendete una moneta e dite di voler giuocare un vermout. La moneta deciderà e naturalmente chi ha ragione paga (non dimenticate di dire queste parole: « chi ha ragione paga »).

Presentatela alla persona cui fate il giuoco, leggete il numero dell'anno di coniatura, però sbagliandolo e cioè ammesso che sia il 1930 voi leggete 1931 allora dite: ce ne vuole una del 1930 questa è del 1931 vero ? e fate leggere ; naturalmente la persona dirrà no questa è del 1930 e voi dirrete già è del 1930, ha ragione lei, perciò paghi perchè chi ha ragione paga.

SCOMMESSA DELLA PATATA

Prendete una patata e domandate chi sarà capace di tirarla in aria cruda e farla ricadere in terra cotta. Tutti rimarranno perplessi.

A voi rimarrà molto facile perchè ricadendo la patata, ricadrà sopra i mattoni del pavimento che sono tutti di.... terra cotta.... epperciò se avrete scommesso avrete vinto.

SCHERZO PER UN MERCIAIO

Andate da un negoziante, domandategli che vi venda un terzo e mezzo di metro di nastro, vedrete allora che farà molti calcoli e poi vi misurerà prima un terzo e poi mezzo terzo di metro, mentre avrebbe potuto direttamente misurarvi mezzo metro di nastro.

PER FINIRE

Cosa pesa più un chilo di piombo od un chilo di ovatta ?

Tutti dirranno: tutti e due pesano egualmente un chilo !

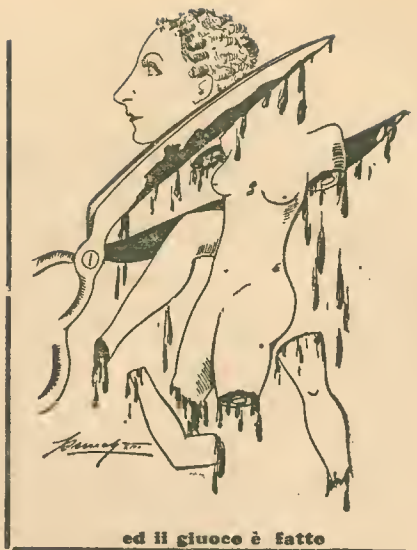
Ebbene: Fatevi cadere sopra di un piede un chilo di ovatta prima ed un chilo di piombo dopo e ditemi quale pesa di più.

IL COLMO DI UN PRESTIGIATORE !

Dimenticarsi il sistema per far riapparire la propria moglie dopo averla fatta sparire.

L'ARTE DI ILLUDERE

Interessante ed arguta conferenza detta dall'eminente giornalista e commediografo signor Carlo Veneziani l' 11 marzo 1933 (XI) al Circolo Intellettuale di Milano « Vita Nuova ».

ed il giuoco è fatto

L'arte di illudere è forse la più comune e diffusa poichè ogni nostra manifestazione, ogni nostro atto, non é che un'illusione. Già quando si nasce si entra nella prima illusione della vita per arrivare poi con il passare degli anni, al sogno del matrimonio. che subito dopo realizzato non rimane che una illusione se non spesso anche una delusione.

Non parliamo degli spettacoli teatrali in genere, dove i migliori effetti scenici vengono generalmente ispirati dall'assistere quelli degli illusionisti. L'arte magica si può dire sia nata con l'uomo, fin dalla sua creazione. Attraversando velocemente la storia, rammentare la trasformazione della verga in serpente che Mosè gettò ai piedi di Faraone per intimidirlo. Gli studiosi dell'arte magica affermano, che una data categoria di serpenti posseggono un punto sensibilissimo all'estremità della spina dorsale che pressata verso la testa il serpente rimane irrigidito come un bastone. Appena cessata la pressione, egli riprende la sua vitalità.

L' arte magica al tempo dei pagani fu volgarmente sfruttata per impressionare il popolo, presentandola sotto forma di miracoli allo scopo di mantenere salda la potenza della religione. Con il trascorrere degli anni l' arte magica ha seguito il suo continuo progresso e riandando al secolo di Cagliostro. ai nostri tempi moderni essa ha fatto dei passi da gigante.

Poichè tutto ciò che diverte, come la musica, il canto, il dramma ecc. è da considerarsi arte, non è da escludere la magia, che essendo basata su tutti i principi scientifici, sia un' arte vera e propria come tutte le altre. Noi non dobbiamo confondere gl' illusionisti da palcoscenico con i sedicenti prestigiatori che si vedono in giro per le piazze e nei caffè. Questa categoria di ambulanti sono dei giocolieri e non degli artisti come lo sono i veri illusionisti. Ho avuto il piacere d' intervistare il signor Scolari, direttore della « Casa Magica » di Milano. Egli m' invita ad osservare la sua biblioteca occupata da centinaia di volumi in tutte le lingue del mondo.

Dalla chiarezza della stampa, dalle artistiche illustrazioni, dalle lussuose legature di gran parte dei libri che passarono tra le mie mani, mi son fatto un concetto della grande diffusione ed importanza che l'arte magica ha incontrato all' estero, dove molti illusionisti non si limitano di dare soltanto qualche giuoco fra un numero e l' altro nei varietà. ma dànno invece dei grandiosi e completi spettacoli con del materiale costosissimo e con l'assistenza di numeroso personale, come nelle nostre migliori compagnie drammatiche.

E' quindi da augurare che anche in Italia l'arte magica si diffonda come all' estero poichè oggi che ogni pregiudizio è scomparso, venga considerata al livello di tutte le altre.

Alla fine della originale conferenza l'oratore è stato fatto segno di una infinità di applausi.

È l'arte magica che ha spesso mascherato i trucchi dalla moltitudine dei cosidetti professori di scienze occulte, che con le loro male arti seminavano il malumore, le discordie e talvolta l'odio fra i credenti.

È l'arte magica che ha spiegato al pubblico a mezzo della stampa, tutti i trucchi di *medium* adottati nei loro falsi esperimenti spiritici.

Ed è pure l'arte magica che ha messo molte volte in guardia i giuocatori d'azzardo contro i trucchi e le astuzie usate dai bari per eccellerare la rovina di molti malcapitati. Ed anche oggi, l'arte magica continua sempre la sua campagna di demolizione, scagliandosi contro ai cosidetti fakiri, che ancora insistono di far credere che i loro trucchi sono dei fenomeni soprannaturali.

Infine l'arte magica rifugge da ogni volgarità, mantenendo sovente uno scopo educativo l'attenzione all'artista che con mezzi tanto semplici sa procurare una delle più dilettevoli ricreazioni.

L' arte magica sviluppa l' intelligenza, aguzza l' ingegno.

BUSTELLI

Prestidigitazione antica...
Prestidigitazione moderna...

Tutti sanno quali esagerati racconti si fanno sui pretesi prodigi operati da alcuni grandi prestigiatori; il cambiamento istantaneo dell'ora attribuito cento anni fa a Bosco, la scala che va fino alle nuvole, dei giocalieri cinesi, di cui tanto in quell' epoca ed ancora oggi i nostri vecchi ne parlano, non si sono mai verificati tra i miracolosi fatti, e la cui descrizione venne abbellita ed ingrandita a dismisura, davano prova sicura del grado al quale poteva giungere la dabbenaggine e la credulità umana, soggiogata dall'amore per l'impossibilità e per il meraviglioso. Quanti non giuravano di aver visto ciò che non era esistito altro che nella loro immaginazione.

L' esagerazioni e le assurdità, è noto, portano sempre a cader nel ridicolo, oggi lo prova il seguente fatto.

Si raccontava a proposito del gran giuoco di Bosco che un tale che ogni qual volta assisteva ad una serata illusionistica o prima o dopo affliggeva lo spettatore o gli spettatori più prossimi con il racconto del gran giuoco degli orologi che lui nella sua gioventù aveva veduto diverse volte eseguito da Bosco.

Ma a proposito di questo esperimento da tutto il mondo già conosciuto e da nessuno in realtà veduto, lessi su di un libro antico un'intervista che un giornalista fece al figlio di Bartolomeo Bosco ed in questa mia pubblicazione trascrivo fedelmente il dialogo avvenuto tra i due:

— Avete mai visto vostro padre eseguire il giuoco di far segnare a tutti gli orologi la stessa ora?

— Figuratevi! ero io stesso che gli preparavo tutti i giuochi.

— Ma l' esperimento è veramente come tutti han raccontato?

— Macchè.... mio padre possedeva tre vecchi orologi d' ottone i quali avevano un meccanismo nella calotta per cui mediante una pressione del dito segnavano l' ora desiderata.

«Egli consegnava gli orologi a tre compari i quali in pletea s' incaricavano di fare il giuochetto a viva voce facendosi attorniare dal solito nucleo di credenzoni.

— Ma come va che viene raccontato da tutti in modo differente?

— Si è che i nostri vecchi pretendono di aver visto più dei giovani e poi avviene come nella storia del delitto di Arlecchino.

. . . .

Oggi difatti c' è chi pretende d' aver visto il celebre Bosco far fermare gli orologi ed allagare i teatri, come è possibile tutto questo se Bosco è nato nel 1740 e morto nel 1818? Chiacchiere, chiacchiere, dicerie che si accumulano con l' andar del tempo in un modo fantastico, sempre perchè una volta un qualsiasi volgare giuoco di bussolotti bastava a far credere al miracolo.

Oggi invece è tutto cambiato, siamo completamente nel modernismo con un pubblico moderno quindi anche l' illusionista deve essere completamente moderno, se l'artista illusionista vuole accontentare le esigenze della nuova generazione....

Radio — Elettricità — Meccanica — Chimica — ecc. ecc., oggi debbono fare assolutamente parte integrale dell' arte illusionistica e già molti giuochi con tali mezzi riescono a sembrare anche al giorno d'oggi dei veri miracoli. Per raggiungere tale verità non bisogna rimanere inoperosi sugli allori, bisogna studiare continuamente, lavorare, modellare, provare e riprovare con indefessa passione come da venti anni non un solo giorno ho trascorso di cercare di apportare un nuovo contributo all' arte della magìa, e sebbene per questa passione io abbia voluto troncare gli studi classici, pure non me ne dolgo poichè immense furono e sono le soddisfazioni che continuamente questa mia appassionata arte mi procura.

BUSTELLI.

Tip. Vallecchi - Via Panicale. 9.